

14 e 15
SETEMBRO
2023



ISSN: 2526-3250

BiolF Fase 3: jogando e aprendendo sobre artrópodes

Autor(es):

- Tamires Almeida de Azevedo
- Cecília Ferreira Netto
- Letícia Feltrim Alves
- Lisiane Zanella
- Larissa Cardoso de Aguiar

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Biológicas

Resumo:

A busca por diferentes estratégias didáticas e novas metodologias de ensino pode contribuir de forma efetiva para conectar teoria e prática, explorar os conceitos abordados em aula e os relacionar com a realidade. Metodologias ativas são ferramentas que promovem o protagonismo dos estudantes, tornando a construção do conhecimento mais significativa e interativa. Os jogos didáticos têm sido utilizados como ferramentas para a prática pedagógica, permitindo desenvolver aulas mais dinâmicas, ativas e motivadoras nas quais os alunos se envolvem na construção do próprio conhecimento. O objetivo da nossa pesquisa é instigar a aprendizagem significativa sobre a biodiversidade e a importância dos artrópodes a partir de um jogo didático e lúdico, de forma a contribuir para a democratização dos conhecimentos biológicos relacionados, para a conservação da biodiversidade e para a formação do pensamento crítico. Os procedimentos metodológicos incluem a pesquisa bibliográfica, que foi realizada em livros e em artigos relacionados com os temas: gamificação, modelos 3D, aprendizagem significativa e artrópodes. Em seguida, desenvolvemos um questionário para acessar conhecimentos prévios do público-alvo sobre artrópodes. Elaboramos um jogo interativo e lúdico que instigue o engajamento dos participantes e incentive sua criticidade, promovendo a democratização dos conhecimentos biológicos relacionados. A aplicação do jogo está sendo realizada a partir de uma sequência didática que envolve três etapas principais: (1) avaliação dos conhecimentos prévios dos estudantes e primeira aplicação do jogo; (2) rodas de conversa e vídeos sobre as características e serviços ecológicos prestados por artrópodes, e; (3) segunda aplicação do jogo e avaliação posterior para verificar se houve incremento na aprendizagem dos temas abordados por parte dos estudantes. As avaliações sobre a eficácia da sequência didática serão realizadas por questionários de desempenho dos estudantes aplicados antes e depois do jogo, buscando comparar o impacto da intervenção no processo de ensino-aprendizado dos estudantes. Esperamos que a sequência didática favoreça a aprendizagem significativa sobre artrópodes,

promovendo um maior interesse e motivação dos estudantes na participação da própria construção do conhecimento, buscando a consciência sobre a diversidade dos artrópodes, sua importância e a preservação da biodiversidade.

Disponível em <https://moexp-2023.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2023/Anais MoExp 2023.2265.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>